
САЈБЕР ПЕРФОРМАНС КАО НОВОМЕДИЈСКА УМЕТНОСТ: ПРАКСА И ОНТОЛОГИЈА

Сажетак: *Овај текст проблематизује однос између света реалности и привида у сфери глобалне доминације сајбер културе, кроз трансформацију једне од пракси извођачких уметности у новомедијску уметничку праксу. Класичан театар прешао је дуг пут од разбијања традиционалних форми, преко све чешићег увођења нових технологија у живу изведбу, до тоталне трансформације у простору интернета. То је отворило проблематику постојања самог театарског чина као извођења које се одиграва сада и овде и које ради искључиво са људским телом, тј. живим ликом (што га као праксу одваја од свих других уметности). Након што је извршена кључна интервенција са есенцијалним одређењем театра, премештањем позоришта као комуникацијске форме у сајбер простор, теорија се нашла на веома клизавом пољу интерпретације и критичког приступања његовој новој онтологији. Овим текстом само отварам нека питања, не износећи експлицитно уверења, нити икакав заокружен став о овој теми, с обзиром да проблематика уметности данашњице, у чијој се специфичној сфери отвара поље за полемику у области онтологије нових медија и сама поставља и развија као информатичка мрежа, без могућности за поуздано утемељење и потпуно осветљење деловања исте.*

Кључне речи: *извођачка уметност, новомедијска уметност, сајбер перформанс, виртуелна реалност, привид, онтологија*

Увод

Принцип глобалног, мултикултуралног, транснационалног и мултимедијалног света, пресликан на свет уметности, створио је атмосферу за учртвање готово непрегледног броја

нових уметничко-продукцијских пракси. Уметност XX века, паралелно са преласком друштва из модерног у постмодерно, претрпела је значајне трансформације: од авангардног утопијског пројекта аутономије уметности, преко деауритизоване постмодерне уметности, па све до *уметности у доба културе*. Уметност данашњице, иако не диктира систем вредности, власник је знакова и односа у језику. Њени производи нису ексклузивна, или пак завршена уметничка дела, већ културни артефакти, дела која се налазе у сталном процесу, флукутирању, нестабилности значења. Уметност као друштвено-културална пракса на почетку трећег миленијума прати и оправдава дисперзивна, ризомска кретања глобалног света, како би оправдала сопствено постојање. Тако и теоретизација уметности у доба културе посматра њене праксе као проблемске, као рад унутар културе, са културом на подручју уметности. У фокусу научно-теоријског и уметничког истраживања нису више проблеми аутономног света уметности, већ проблеми лоцирања уметности унутар културе, као и рефлектовање симптома и појава те културе у најразличитијим уметничким праксама.

У ери наглог технолошког и медијског развитка и свет извођачких уметности претрпео је велике промене. Све већим укључивањем технолошких достигнућа у чин изведбе, или пак његовим потпуним одигравањем у виртуелном простору и времену, истакао се проблем очувања његових конститутивних парадигми. Извођења као чина који постоји *сада и овде*, који се реализује кроз директно искуство посматрача, живог субјекта.

Сајбер перформанс

Са појавом нових медија интензивирани су укрштање сликарства, музике, скулптуре, фотографије, видеа, дизајна, архитектуре и тела. Интернет театар¹ и дигитални перформанс (сајбер перформанс²) као уметничке и културалне

1 Овај облик театра настаје у другој половини 90'их у САД и Западној Европи и контекстуално припада позно-постмодерној *уметности у доба културе*. Развио се паралелно са геополитичком глобализацијом интернета. Реализује се у оквиру савремених институција театра као пракса која уместо парадигматске (живе изведбе) користи дигиталну технологију, простор интернета и компјутерски екран као конститутивне елементе игре. Уметнички материјал су саме театарске праксе, а не мимезис вантеатарског света. Зато се овакав театар дефинише се као метатеатар и као општа платформа одакле се изводи мноштво појединачних театарских форми. Према: Александра Ј. и Ана В., *Студије извођачких уметности*, Фабрика књига, Београд 2007.

2 Сајбер перформанс/енг. *cyberformance*. Појам је дефинисала сајбер уметница и теоретичарка Хелен Верлеј Џејмисон (Helen Varley Jamieson). То је дигитални, *online* перформанс који уместо сцене

праксе, симптоматичне за савремено друштво, на интернационалној сцени постоје тек двадесетак година. Ово није хомогена већ ерозивна област. Обухвата микроконцепције и праксе најразличитијих уметника и теоретичара уметности, експерименте, друштвено критичке пројекте³, дисциплинарне и феноменалистичке проблематизације, испитивања рецепције савремене уметности, перформанс интервјуе. Контекстуализација сајбер перформанса може се извести из неколико актуелних уметничких парадигми:

Сајбер перформанс као пракса уметности у доба културе (нпр. Уметник/сајбер уметник више није заштићен границама аутономног простора уметности већ је културални радник који истражује, оператер који комбинује и преобликује текстове из архиве глобалне културе у уметничко дело. Самим тим сајбер перформанс као уметничко дело/производ постаје културни артефакт уметности у доба културе, а не ексклузивни комад).

Сајбер перформанс као истраживачка уметност (уметност која укључује у своју праксу и елементе другостепених дискурса уметности. Не полази од устаљених парадигми театарске уметности већ његове проблеме узима као сам уметнички материјал, идентификујући се притом и сама као проблем, процедура и одређујући се као парадигма).

Сајбер перформанс као пост, мета и хибридна уметност (као варијанта посттеатра. Нпр. *интернет театар* - театар након смрти театра, где класични драмски текстови постају екрански, живи хипертекстови. Дигитални перформанс користи историју, знање, концепте и процедуре театра као свој уметнички материјал. Као и дигитални медији, путем којих се остварује, дигитални перформанс нуди неограничену међуконверзију података. По Марку Б. Н. Хансену (Mark B. N. Hansen) постмедијско стање одговара посттеатарском.⁴ Интернет театар као метатеатар користи карактеристике нових медија - *метамедија* у Мановичевом смислу⁵, другостепен је у односу на традиционални театар, али

користи виртуелни простор интернета. Сцена је компјутерски екран са дизајнираним сценским и перформативним елементима (сценографијом, музиком, текстом, говором и аватарима). *Cyberformance* користи искључиво простор интернета за своје извођење, док се интернет театар институционално везује за реалан простор одигравања (унутар институција уметности).

3 У ову групу спадају и нет арт акције, друштвено ангажоване нет перформансе, разне активистичке акције, итд.

4 Hansen B. N. M., *Bodies in Code*, Routledge, London 2006.

5 Manovich L., *The language of New Media*, MIT Press, 2001.

представља и општу платформу из које се изводи мноштво нових театарских облика).

Привид и искуство

Постмодернистички наговештај *смрти културе* и света као домена симулације, антиципира и апокалиптичну визуру извођачких уметности, посебно театра, као праксе која делује и интервенише у реалности. Сајбер перформанс као новомедијска уметничка пракса балансира у дијалогу између појма привида и искуства, између онтолошког и онтичког⁶. Виртуелни простор (*cyber space*), као скуп технолошких могућности и полигон за савремено функционисање медијске културе, конститутиван је чинилац за данашње поимање реалности. Свет у коме се деловање масовних комуникација, пре свега интернета, успоставља као парадигма, условљава огромну промену у схватању и промишљању реалности и перцепције уметности. Антрополог и филозоф Гинтер Андрес (Gunther Andres), у студији *Свет као фантом и матрица*⁷, истражујући доба мас-медија и њиховог деловања на психу индивидуе, дефинисао је однос између фантомског и матричног света кроз масовну трансформацију друштва и перцепције. По Андресу, матрична структура медија производи фантомске представе реалности, које се потом испоручују у појавни свет. Природа медија, условљена искључиво технологијом није мимезис реалности већ само продукује реалност фантомског света. Матрицом технички посредована реалност, стапањем у *једно слике* генерисане у електронским медијима, није потиснула и укинула постојећу, већ само функционише као мултипликован фантомски продукт залазећи у приватну сферу. Ово можемо упоредити са Бодријаровим (Jean Baudrillard) појмом екрана, који функционише као симулацијска метафора. Постлакановски схваћен екран/фантазам интерпретиран као симулацијски објект који се уписује на месту појавности раније схваћеног хуманистичког односа између субјекта и објекта. Екран према томе не функционише као мимезис света, већ само место где се он, трансформисан, појављује. У том смислу применљив је и Бодријаров појам *екстаза комуникације*, где субјект постављен у близини инстант слика и комуникације постаје „чист екран апсорпције и реапсорпције површине

6 Између технолошког света и његових продукта који делују на психу у појавном свету.

7 Andres G., *The World as a Phantom and as Matrix*, 1956, <http://themassornament.com/2011/07/the-world-as-phantom-and-as-matrix-1956/>

утицајних мрежа⁸, ентитет затворен у свету хиперреалности и завистан од технолошког искуства.

Реалност притиснута и потиснута хиперреалношћу указује на перманентну дијелектику бића и привида. Другостепена, новомедијска реалност која и јесте и није биће, која постоји у свету који реферира само на себе, која је естетична али и привидна, упућује да се онтолошки критеријум истинитости може тражити само у сазнајном свету првостепене реалности. Дакле, постојање виртуелне реалности утврђује се само нашом присутношћу у матричном свету и перцепцијом истог, као што и позоришни чин не постоји ван публике и њеног искуства изведбе. За разлику од театра, у класичном смислу, сајбер театар се не бави подражавањем ликова и појава. Оно што од фантазмагоричног и лудистичког света остаје је естетски, али не сасвим и онтолошки привид. Поред тога, на њега се не може усмерити критика глобалног света масмедијске забаве, јер ова врста интернет забаве, тј. глобалног позоришта не манипулише једино привидом реалности, већ искуства. Сајбер перформанс не тежи да буде реалистичан, јер се иманентно својој форми поиграва искључиво симулацијама ликова и догађаја у реалности. За разлику од света ТВ привида посматрач/субјект се не налази у конфронтацији и потрази за онтолошком истином између овог света и света привида, већ есенцијалним чулним искуством саме игре - лудуса. Виртуелна реалност према томе не прети да уништи ону првостепену, већ да отвори нову сцену, полигон за игру, где ће се човеков ум привремено ослободити телесних ограничења. Шпански социолог Мануел Кастелс (Manuel Castells), истражујући ефекте интернет културе, закључује да је стварност одувек била виртуелна, само што смо је опажали кроз знакове и симболе. Данашњи свет мас-медија производи свет *стварне виртуелности*, а не само виртуелне реалности, коју производи симулациони софтвер опонашајући природу. То је свет у коме појаве не постоје само на екрану и преко њега комуницирају, већ и саме постају искуство.

Сцена/Простор

Традиционално схваћену позоришну сцену, могуће је посматрати као екран (у лакановом смислу), са свим својим означитељима и фантазмима. Уоквирено различитим формама и границама извођења, позориште се кретало преко што веродостојнијег подражавања реалности, до различитих

8 Бодријар Ж., *Екстаза комуникације*, Дело бр. 4/5, Нолит, Београд 1974, стр. 65-76.

приступа који би досегли истинитост *сада и овде* тренутка⁹. Сајбер перформанс, који већ функционише кроз посредованост, одложеност и непремостиву дистанцу условљену виртуелним простором, временом и публиком¹⁰, не бави се досејањем истинитости из које проистиче естетско искуство, већ само чиниоцима игре који га покрећу.

Сајбер простор/сајбер тело

Трагање за продужецима тела које се *по-ставља* у свет отвара многе онтолошке проблеме почевши од онтологије екрана¹¹, па до екранског тела/фигуре. Сценска (екранска) *фигура техно театра*¹² је тело повезано са технолошким, електронским протезама које мењају модусе комуникације и чулне доживљаје посматрача. Однос екрана и тела у техно театру веома је сложен, јер пре свега не постоји јасна разлика између тела и фигуре.¹³ Вештачки конструисано тело/извођач у техно театру, престаје да постоји као означитељ, већ функционише само као мноштво означитељских антиципација. „Тело постаје матрица производње и потрошње фигуре.“¹⁴ Сајбер тело није ни присутно ни одсутно тело, имагинарни ентитет кога производи сајбер систем на месту очекиване представе реалности. Сајбер онтологија је према томе онтологија одсутног тела, екранске хиперреалности где је означитељски, тј. материјални поредак замењен техничким мимезисом мимезиса. Међутим, највећи онтолошки проблем намеће се при давању статуса извођача киборзима и аватарима. Аватари као вештачки, екрански ликови¹⁵, метафорична су *бића* неограничених могућности сценских травестија. Сваки од ликова техноатра је тренутно променљив¹⁶ и дељив. Поред тога, електронска обрада фигуре омогућава да такав лик постоји у различитим временским транспозицијама, што би у класичном или модерном театру било

9 Разбијање четвртог зида, дистанце између извођача и лика који тумачи, експерименти са публиком и непосредним телесним искуством итд.

10 Сценом која је компјутерски екран и публике која је присутна само уласком у глобалну мрежу.

11 Екрана као фантазма на коме се природа само појављује и који према томе не може бити мимезис.

12 Фигура техно театра је пројектован систем састављен од различитих регулационо повезивих елемената. Чине га тело, интерфејси, сензори, рачунарска систем, мрежа, интерактивни програмски улази и излази.

13 Не постоји разлика аналогна оној између означитеља и означеног.

14 Шуваковић М., *Параграми тела/фигуре*, Центри, Београд 2001, стр 97.

15 Заступници драмског лика у сајбер простору.

16 Променљив у било који идентитет из историје: театра, филма, књижевности, сликарства итд.

немогуће¹⁷, јер су глумачке трансформације условљене димензијом простора и времена у коме постоји тело глумца на сцени. Дигитално произведени ликови, аватари, као и друге сајбер појаве, креирани су као потенцијално бесмртни, мултипли индивидуалитети, који се транспонују и трансфигурирају из једне у другу медијску егзистенцију. Испитујући негативну визију тела будућности као *људског тела провученог кроз дигиталну решетку*, које ће постојање у реалном свету заменити репрезентацијом у компјутерској графици и постати тело киборга, Лев Манович (Lev Manovich) истиче: „Синтетички компјутерски генерисана слика није инфериорна репрезентација наше реалности, већ реалистична репрезентација једне другачије реалности. Истом логиком, не можемо схватати прочишћене, огољене, превише флексибилне и у исто време превише ћудљиве хуманоидне фигуре у 3D компјутерској анимацији, нереалне, несавршене и неодређене – нашим телом. Оне су савршено реалистична репрезентација киборг тела које тек долази, света сведеног на геометрију, где ефикасна репрезентација преко геометријског модела постаје основа реалности. Синтетичка слика једноставно представља будућност“¹⁸.

Идентитет у сајбер простору

Актуелни кибернетски инжењеринг отвара безброј могућности за софтверске креације виртуелних идентитета унутар виртуелне реалности. Дијалoшка култура која нас у све већој мери *пос(р)едује*¹⁹, носилац је свих потенцијалности интеракција између субјекта и света, при чему субјект постаје медијум активне размене. Савремени идентитет као нефиксиран, отвара проблематику перманентног егзистирања *с’ ону страну идентитета*²⁰. С обзиром на то да се поиграва са анонимношћу, идентитет у сајбер простору је нефиксиран, ситуативан и процесуралан. Унутар виртуелног, субјект бива мултиплициран, он ствара и поништава виртуелне идентитете, прелази из једног виртуелног тела у друго, по потреби мења пол и слично. Бити присутан/а у оквиру сајбер-простора, заправо подразумева телеприсуство, односно одложено присуство на даљину. Ипак,

17 Без обзира на могућност сценског кодирања наративног протока времена - сажимања и проширивања.

18 Manovich L., *The language of New Media*, MIT Press, 2001, pp. 183.

19 Кованица којом Дивна Вуксановић описује утицај медијско посредовање у дијалогу међу субјектима данашњице, види у Вуксановић Д., *Филозофија медија: онтологија, естетика, критика*, Чигоја штампа, Београд 2007, стр. 127.

20 Brubaker R. and Cooper F., *Beyond Identity*, University of California, Los Angeles 2000.

простор интернета који користе сајбер уметници и конзументи/публика, није независтан од реалног света, већ је само облик друштвено-културалне праксе која подлеже његовом устројству. Синтеза реалног и виртуелног простора/времена и екранског лика (извођача), иако укључује извођачке елементе и трансформације које креира сам компјутерски програм независно од утицаја субјекта, ипак почива на иницијативном делању људског фактора, који је и дизајнирао програм. Сајбер простор који у феноменолошком смислу сучељава биће и небиће, подразумева да уметничке праксе које се одвијају унутар њега не могу егзистирати само за себе, нити третирати као ствар по себи, јер се сајбер простор управо одржава једино кроз наративе које ми о њему стварамо. Софтвер, као инструментална форма, само је привид онтолошког и према томе је питање сајбер идентитета и егзистинције комплексно исто колико и питање граница сајбер простора.

Индустрија глобалне забаве и простор интернета пружају могућност кохеренције стварности²¹. Техно театар указује да су границе Символичког, Реалног и Имагинарног отворене и нестабилне. Сајбер простор је простор одсутног означитеља у коме се ови елементи егзистенције субјекта трансформишу у фантазматске мимезисе, техно пројекције сценске слике. Омогућена је и њихова трансфигурација²². Време данашњице, као доба имагинације, време је у коме је сва некадашња реалност готово ишчезла у чулним појавама, претворена у привид као егзистенцију, с обзиром на интензивност постојања и примене технички-појмовно испосредоване реалности, која одлази до саме границе могућег искуства тежећи да га премаше. Спајање технологије са живом изведбом, било у реалном или виртуелном контексту, указује на сталну посредованост, одложеност конститутивног фактора живог извођења - *сада и овде*. Технологијом театра, одузимањем ексклузивности непоновљивости дела, доводи се у питање његова дефиниција, као и наша сопствена. Узмимо за пример лик техно театра који, као спој материје и електронских компоненти, делује на реципијента као и живи лик, са додатним проширењима и могућностима интеракције. Негирањем статуса извођача аватарима оспорио би се

21 Принцип кохеренције стварности који је у својим *Медитацијама о првој филозофији* објаснио Декарт, као разликовање менталног стања будности (реалности) и света снова, имагинације.

22 Символичко које прелази у Имагинарно, Имагинарно у Реално, Реално у Символичко

Декартов (Rene Descartes) *интеракциони дуализам*²³, а производњом несамосвесних слика у статус сувереног људског актера сајбер перформанс би се довео у разматрање ван контекста људске делатности, мишљења, а према томе и постојања!

У будућности, техно театар предочава увођење анестетске димензије.²⁴ Глумац, сцена, догађај и посматрач биће повезани информацијском мрежом у регулациони систем који омогућава интеракцијске учинке и проширене опсеге чулних доживљаја. То значи да ће извођачи и публика бити у интерактивном односу међусобних регулационих утицаја. Телесна дистанца ће се релативизовати, простор и време моћи ће да егзистирају истовремено, синхроно: као реални, физички простор/време и као плурални, сажети или продужени у електронској, виртуелној димензији, као и идентитети! У доба када традиционални театар губи моћ приказивања фантазма, техно театар ће доћи до електробиолошке основе фантазма²⁵. Из фантазматског, театар ће прећи у импулсно поље размене и потрошње доживљаја. Овакву замисао техноатра не треба схватити као апокалипсу позоришта, већ као могућност високе естетизације позоришне уметности данашњице.

Критика онтологије медија и виртуелне реалности

Између глобалистичке апологије виртуелне реалности и радикалне критике покушаја медијске онтологизације стварности, корисника који идеализују мрежну комуникацију и оних који електронску културу доживљавају као терор, већина теоретичара предлаже компромисно решење. Интерпретирајући новомедијску уметност као новог медијатора између сајбер света и људског духа, теоретичар Мајкл Хајм (Michael Heim) дефинише виртуелну реалност²⁶ као нову форму, сензибилитет и начин живота са новом технологијом. Технику доводи у изразиту корелацију са пост-

23 Декартова теза о томе како нешто што је материјално може мислити и као нешто што није у простору деловати на нешто што је у простору? Метод хиперболичке сумње који почива на чињеници да све информације које можемо добити преко чула и јесу непоуздане. Према: Декарт Р., *Медитације о првој филозофији*, Плато, Београд 1998.

24 Анестетски аспекти техно театра су аспекти који нису засновани и директном (природном) чулном доживљају и сазнању, Шуваковић М., *Параграми тела/фигуре*, Ценпи, Београд 2001, стр. 97.

25 Менталних слика као производа имагинације субјекта и неуронских импулса који га конституишу у психи.

26 Уместо појма виртуелна реалност, Хајм у својој студији *Virtual Realism* употребљава термин *виртуелни реализам*.

модернистичким субјектом, јер се виртуелност намеће емпирији у свим њеним облицима. Производи информатичког система и уметности стоје у нераскидивој вези са савременом културом, као парадигма и конститутивни елемент њеног развоја. Хајм зато предлаже креативну употребу ВР система, повезујући то са идејом телеприсуства – специфичном интеракцијом између наше перцепције и реалног окружења.²⁷ Интеракцију између примарне реалности и сајбер модалитета њеног перципирања (као што је то случај у сајбер перформансу) посматра као спрегу између чулности и емпиријске сфере реалности при чему треба изградити креативан однос, ни произвољан ни независтан од нашег искуства. За разлику од Хајма, теоретичар Пол Вирилио (Paul Virilio) служећи се идејом телеприсуства, феномене света виртуелне реалности посматра експлицитно као злокобне двојнике света стварности. Док један обитава у природи, други обитава у привидима, одаљавајући човека од природних искустава хладноћом и деструктивношћу технолошког окружења. За њега појам телеприсуства представља претњу, одредницу културе у нестајању! Јер, пошто технологија контрапродуктивно замени природу, софтвер ће постати нови Бог. Зато Вирилио третира све ВР феномене као дезинтегришуће факторе културних производа, јер у ери мондијализације размене њихово основно исходиште почива искључиво у процесима економске глобализације. По његовом виђењу, постиндустријска економија путем глобалне сајбер културе води информатички рат присиљавајући нас на знаковну размену, где метафизичка реалност опстаје само као онтолошка претпоставка виртуелне реалности.

Закључак

„У савременој култури, свеопштој производњи слика, прича, информација, робе, долази до имплозије која одваја свет реалности од света представа. Једина стварна реалност је реалност знакова.“²⁸ Постмодерно друштво, са својом медијализованом културом и хиперреалношћу као парадигмом, организовано је искључиво око потрошње знакова и то је оно на шта сајбер театар рачуна и са чим комуницира. Његове фигуре су истинити симулакруми, где је њихово осамостаљивање у односу на стварност испуњено, субјект је сасвим сведен на знак, променљив у својој вишезначности и могућностима преобликовања. Елементи сајбер перформанса су у правом бодријаровском духу речи производи и оста-

27 Heim M., *Virtual Realism*, Oxford University Press, New York 1998, pp. 12.

28 Бодријар Ж., Симулакруми и симулација, *Зборник: Студије културе*, приредила Ђорђевић Ј., Службени гласник, Београд 2008, стр.470.

ци нечег стварног без порекла и стварности. „Стварно се производи полазећи од минијатуризованих ћелија, матрица и меморија, модела управљања и, полазећи од тога, може и да се репродукује безброј пута“²⁹, као производ различитих комбинаторијских модела, означитељских мрежа. Проблемско преиспитивање онтологије нових медија, као естетског привида који прети да замени како биће тако и мишљење предочава неминовност сукобљавања на филозофском и теоријском плану. Новомедијска онтологија мора се стално доводити у питање и мора јој се изнова критички приступати. Не везујући се за територијалност и темпоралност, уметност нове ере ипак је у потрази за новим телом – *кућом уметности*, како је у свом теоријском спису *Уметност након двехиљадите* назива Акиле Бонито Олива (Achille Bonito Oliva)³⁰. Уметност као да се иманентно враћа на идеју о *тоталној уметности*, о дематеријализованом језику, непостојаном, неопипљивом и пре свега интердисциплинарном. Формирање тог новог *тела уметности* можда се најјасније оцртава и најављује у нет арт праксама и технотеатру.

ЛИТЕРАТУРА:

- Арган Ђ. К. и Олива А. Б., *Модерна уметност 1770-1970-200 том III*, Клио, Београд 2006.
- Барт Р., *Смрт аутора*, из *Сувремене књижевне теорије*, Мирослав Бекер, Матица Хрватска, Загреб 1999, стр. 176-181.
- Бодријар Ж., *Симулакруми и симулација*, Светови, Нови Сад 1991.
- Brubaker R., Coper F., *Beyond Identity*, University of California, Los Angeles 2000.
- Декарт Р., *Медитације о првој филозофији*, преводилац Томислав Ладан, Плато, Београд 1998.
- Ђорђевић Ј., *Посткултура: Увод у студије културе*, Клио, Београд 2009.
- Ђорђевић Ј., *Зборник: Увод у студије културе*, Службени гласник, Београд 2008.
- Финк Б., *Лакановски субјект*, Кружак, Хрватски Лесковац 2009.
- Heim M., *Virtual Realism*, Oxford University Press, New York 1998.
- Hansen M.B.N., *New Philosophy for New Media*, The MIT Press, Cambridge MA 2004.

²⁹ Исто, стр 471.

³⁰ Акила О. Б., Уметност након двехиљадите, у: *Модерна уметност 1770-1970-200 том III*, приредили Арган Ђ. К. и Акила О. Б., Клио, Београд 2006.

Харавеј Д., *Манифест за киборге*, Увод у феминистичке теорије слике, Центар за савремену уметност, Београд 2002.

Иберсфелд А., *Читање позоришта*, Вук Караџић, Београд 1982.

Јовићевић А. и Вујановић А., *Студије извођачких уметности*, Фабрика књига Београд 2007.

Кајоа Р., *Игре и људи*, Нолит, Београд 1979.

Лехман Х.Т., *Постдрамско казалиште*, ЦДУ и ТкХ, Загреб и Београд 2004.

Вирилио П., *Информатичка бомба*, Светови, Нови Сад 2004.

Вујановић А., *Разарајући означитељи/е перформанса*, СКЦ, Београд 2004.

Schechner R., *Performance Theory*, Routledge, New York – London 1998.

Шуваковић М., *Параграми тела/фигуре*, Ценпи, Београд 2001.

Вебографија:

<http://www.avatarbodycollision.org/>, 1.2.2013.

Manovich L., *Media, Software and Meta-media*, <http://dichtung-digital.org/2003/3-manovich.htm>, 6.2.2013.

Manovich L., *The language of New Media*, MIT Press, 2001, <http://www.manovich.net/LNM/Manovich.pdf>, 5.2.2013.

Вуксановић Д., Прилог критички онтологије медија, http://www.komunikacija.org.rs/komunikacija/casopisi/zbornikfdu/10/08/download_ser_lat, 5.2.2013.

Lidija Cvetić
University of Arts in Belgrade

CYBER-PERFORMANCE AS A NEW MEDIA ART:
PRAXIS AND ONTHOLOGY

Abstract

This text analyses the relation between the world of reality and the world of illusion in the frame of global dominance of cyber culture through transformation of one of the forms of performing arts praxis into a new media art praxis. Classical theatre has gone a long way from breaking traditional forms through introductions of new technologies into live performances to a total transformation on the Internet. This opened up the problem of the theatrical performance happening here and now and the performace using only the human body i.e. the live image (separating this praxis from all other art forms). After the key intervention has been made with essencial determination of the theatre by transferring the theatre as a means of communication into a cyber space, this theory has found itself in a slippery field of interpretation and critical approach to its new onthology. This text just opens some of the questions without offering explicit convictions, and it does not give a rounded opinion on the topic since the modern art problematics, whose specific sphere enables introduction of polemics about the new media, develops like an IT network without a possibility for a reliable foundation or casting full light onto its functioning.

Key words: *performing arts, new media arts, cyber-performance, virtual reality, illusion, onthology*

